DIE LEGENDE LEBT!
SIERRA KLASSIKER ZUM SUPERPREIS

SierraOriginals

STRATEGY

WICHTIG!

Dieses Handbuch enthält Ihre Registrierkarte!

Sie sollten uns Ihre ausgefüllte Registrierkarte so schnell wie möglich zurücksenden, um von unserem Kundenservice profitieren zu können.

Der SIERRA-Kundenservice

- Freier Zugang zu sämtlichen technischen Beratungsdiensten

Ein Spezialist steht bei unserer Hotline unter der Nummer 06103/99 40 40 von Montag bis Freitag in der Zeit von 9 Uhr bis 19 Uhr bereit, Sie kompetent zu beraten, falls Sie technische Probleme mit unseren Produkten haben oder einfach, um Ihnen Informationen zu geben.

- Kostenloses Abonnement des Magazins der COKTEL-SIERRA- Gruppe

Damit unsere Kunden immer auf dem neuesten Stand sind, werden sie von SIERRA mit den aktuellsten Informationen über alle neuen Produkte sowie mit praktischen Ratschlägen und nützlichen Tips versorgt.

- Kostenloser Katalog von SierraOriginals

Wir bedanken uns herzlich dafür, daß Sie sich für einen Titel aus der SierraOriginals-Serie entschieden haben. Zweifellos wird er Ihre vollste Zufriedenheit finden. Aus diesem Grund ermöglichen wir Ihnen, kostenlos unseren Katalog anzufordern. Alles, was Sie tun müssen: Fragen Sie uns danach oder senden Sie ein Fax an die Nr. 06103 / 99 40 35.

BITTE BEACHTEN: SÄMTLICHE SERVICE ANGEBOTE GELTEN NUR FÜR KUNDEN, DIE IHRE REGISTRIERKARTE ZURÜCKGESCHICKT HABEN.

Lieber SierraOriginal-Kunde,

Was Sie in Ihren Händen halten, hat die Geschichte der Computerspiele mitgeprägt. Alle diese Titel weisen sowohl die ursprünglichen Themen als auch sämtliche technologischen Innovationen auf, die zur Entstehung der Computerspiele-Industrie beigetragen haben. Stellen Sie sich die Titel doch einfach als Schnappschüsse eines Sammelalbums vor, in dem die gesamte Industriegeschichte der Computerspiele vorgeführt wird! Wir haben alle Titel von SierraOriginals in ihrer ursprünglicher Form belassen, keine Modernisierung - oder Verbesserungsversuche unternommen, damit ein kleines bißchen Nostalgie erhalten bleibt.

Manche CDs enthalten ein PATCH-Verzeichnis. Um festzustellen, ob Ihr Programm ein PATCH-Programm besitzt, rufen Sie am DOS-Prompt Ihr CD-ROM-Laufwerk auf (z.B. D:\>, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerke die Bezeichnung D trägt). Dann schreiben Sie :

DIR <ENTER>

Sollte das Verzeichnis eine [PATCH]- Option auflisten, dann müssen Sie nach der Installation des Spiels diese Dateien in das neue Spieleverzeichnis kopieren. Wenn Sie beispielsweise King's Quest VI auf Ihrem Computer installiert haben und ein PATCH-Verzeichnis besitzen, kopieren Sie mit dem folgenden Befehl die PATCH-Dateien in das KQ6-Verzeichnis:

COPY D:\PATCH*.*C:\SIERRA\KQ6<Enter>

In diesem Beispiel trägt das CD-ROM-Laufwerk die Bezeichnung D und das Spiel wurde auf C im Verzeichnis \SIERRA\KQ6 installiert. Sie können natürlich auch ein anderes Verzeichnis angeben. Bitte korrigieren Sie die Pfad-Informationen dementsprechend.
Auch die Benutzer von Windows '95 sollten die Spiele auf DOS-Ebene ausführen, da sie vor dem Erscheinen von Windows '95 herauskamen. Starten Sie Ihren Computer im reinen DOS-Modus neu, indem Sie auf die START-Taste klicken, die Option BEENDEN und anschließend den Eintrag COMPUTER IM DOS-MODUS NEU STARTEN auswählen.

Schließlich sei noch auf die Soundwiedergabe hingewiesen. Viele unserer Spiele erschienen auf dem Markt, als man noch nicht über solche hochqualitativen Soundkarten wie die AWE 32, die Gravis Ultrasound oder die Ensoniq SoundScape verfügen konnte. Wenn Sie also bei der Installation eine Audio/Musik-Option auswählen, entscheiden Sie sich am besten für ADLIB.

Im Namen von Sierra bedanken wir uns für den Kauf dieses SierraOriginals-Produktes. Es ist uns besondere Freude, unsere Geschichte mit Ihnen und Ihrer Familie teilen zu dürfen.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Sierra Team

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

LADEN DES PROGRAMMS

INSTALLATION UNTER WINDOWS

1. Legen Sie Ihre CD mit SierraOriginals in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Starten Sie Windows.
3. Klicken Sie [Datei] an.
4. Wählen Sie [Ausführen].
5. Geben Sie in der Kommandozeile den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks und dann «:\Setup.exe» ein. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Eingabetaste. Wenn beispielsweise der Buchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks «D» ist, geben Sie «D:\Setup.exe» ein und klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Eingabetaste.
6. Folgen Sie den angezeigten Anweisungen für die Installation.
7. Vergessen Sie nicht, die Readme-Datei zu lesen, welche die allerneuesten Informationen enthält.
8. Um das Spiel zu starten, klicken Sie zweimal auf das Icon des Spieles.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

INSTALLATION UNTER DOS

1. Legen Sie Ihre CD mit SierraOriginals in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Geben Sie den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein. Wenn zum Beispiel der Buchstabe Ihres CD-Laufwerks «D» ist, geben Sie «D:» ein. Drücken Sie die Eingabetaste.
3. Geben Sie «Install» ein und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Folgen Sie den angezeigten Anweisungen für die Installation. Drücken Sie **"C"** für Rüsselsheim in Deutsch.
5. Vergessen Sie nicht, die Readme-Datei zu lesen, welche die allerneuesten Informationen enthält.
6. Um das Spiel zu starten, gehen Sie in das Unterverzeichnis **(CD RUSSELS)**, wo das Spiel installiert wurde, geben Sie **(C:\RUSSELS>RUSSELS)**, ein und drücken Sie die Eingagetaste.

WICHTIG! RÜSSELSHEIM LÄUFT UNTER DOS.

RUSSELSHEIM

BENUTZER-HANDBUCH DIE GRUNDLAGEN

Spielbeginn in RÜSSELSHEIM

Jedes Mal, wenn Sie RÜSSELSHEIM starten, haben Sie die Wahl, ein neues Spiel zu beginnen, ein zuvor gesichertes Spiel zum Weiterspielen zu laden oder wieder nach DOS abzubrechen.
Wenn Sie bereits ein Spiel gespielt und gesichert haben, können Sie zu diesem Zeitpunkt die Laden-Taste wählen. Sie erhalten eine Liste von bis zu zwanzig gesicherten, mit einem Buchstaben versehenen Spielen, unter denen Sie wählen können. Markieren Sie das Spiel, das Sie laden möchten, dann klicken Sie Nimm an, und Ihr Spiel wird geladen und ist zum Betrieb bereit. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, klicken Sie Start an. Der Computer wird Ihnen eine Anzahl von Tafeln bieten, die nur erscheinen , wenn Sie zum ersten Mal ein Spiel beginnen, danach nicht mehr.

Festsetzen der Anzahl der Spieler

Zunächst werden Sie aufgefordert, die Anzahl der Spieler für das Spiel festzusetzen. Jedes Spiel kann bis zu vier Spieler haben. Sollte es weniger als vier Spieler geben, werden die verbleibenden Speicherplätze vom Computer gespielt. Der erste Speicherplatz ist automatisch auf einen menschlichen Spieler festgelegt und kann nicht verändert werden. (Wir haben vorausgesetzt, daß der erste Spieler ein Mensch sein wird; sollte dies nicht der Fall sein, bitten wir um Verzeihung.) Jeder der anderen drei Speicherplätze kann durch Klicken zwischen Computersteuerung und menschlichem Mitspieler umgeschaltet werden.

Wahl eines Startgebiets

Als nächstes werden Sie die Gebietskarte sehen. RÜSSELSHEIM unterteilt die Welt in sechszehn Gebiete: Nordeuropa, Südeuropa, Osteuropa, den Nordosten der USA, Südwesten der USA, Südosten der USA, Nordwesten der USA, Kanada, Südamerika, Südostasien, Australien, Afrika, China, Japan, Indien und den Nahen Osten. Wählen Sie eines dieser Gebiete durch Anklicken zu Ihrem Startgebiet. Da RÜSSELSHEIM um historische Genauigkeit bemüht ist, sind nicht alle Startgebiete gleichwertig. Wir empfehlen, Ihr erstes Spiel in Nordamerika oder Nordeuropa zu starten. Später können Sie zur größeren Herausforderung andere Gebiete als Ihre Ausgangsbasis wählen. Im allgemeinen wird, wenn eine Liste von Gebieten dargestellt wird, Ihre Startregion durch ein nebenstehendes Häkchen gekennzeichnet sein.

Benennen Ihres Unternehmens und Ihres Automobils

Nach der Wahl Ihres Startgebiets wird ein Tastatureingabe-Kästchen erscheinen. Geben Sie den Namen Ihres Unternehmens ein (zum Beispiel: "Knutschkugel AG"), und drücken Sie <Enter>. Ihr Firmenname kann bis zu 15 Zeichen haben, die Buchstaben, Zahlen oder Leerstellen sein können. Danach wiederholen Sie den Vorgang, um Ihren Automobilprototyp zu benennen. Sobald Sie Ihre Firma und Ihr Auto getauft haben, wird der Hauptbildschirm vor Ihnen auftauchen, und Sie können das Spiel beginnen.

Das Abbrechen von RÜSSELSHEIM

Sie können RÜSSELSHEIM zu jedem Zeitpunkt verlassen, indem Sie **Alt-X** drücken und bestätigen, daß Sie nach DOS abbrechen möchten. Ihr aktuelles Spiel wird jedoch nicht automatisch gesichert. Wenn Sie Ihr gegenwärtiges Spiel erhalten wollen, benutzen Sie das Disketten-Icon oder den Aktenschrank in der Verwaltung, um es vor dem Verlassen zu sichern.

DER HAUPTBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm zeigt ein Bild der Zentralstelle Ihres Unternehmens. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit Holzmaserung, die eine Vielzahl von Informationen beinhaltet und schlicht Info-Leiste genannt wird.

Die Info-Leiste

Am linken Rand der Info-Leiste befindet sich ein quadratisches Kästchen. Wenn Sie ein Spiel beginnen, wird dieses Kästchen "Jan 1908" zeigen. Im Lauf der Zeit wird das Kästchen auf den jeweils aktuellen Monat und das Jahr umgestellt.

Am rechten Rand der Info-Leiste finden Sie ein weiteres quadratisches Kästchen. Wenn Sie sich auf dem Hauptbildschirm befinden, zeigt dieses Kästchen ein kalenderartiges Raster, das den Namen "Monatsende-Icon" trägt. Anklicken dieses Kästchens beendet Ihre Runde. Auf den meisten anderen Bildschirmen zeigt dieses Kästchen die Silhouette einer Fabrik. Durch Anklicken dieses Icons kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück. Wenn Sie einen Bericht oder eine Grafik aufrufen, um sich den Fortschritt Ihrer Gesellschaft anzusehen, beinhaltet dieses Kästchen einen Papierstapel unter einem roten Pfeil. Klicken Sie dieses Icon an, um den Bericht abzuschließen.

Der mittlere Abschnitt der Info-Leiste zeigt Ihnen drei Dinge. Oben in der Mitte werden die augenblicklichen Finanzmittel Ihrer Firma dargestellt, gefolgt von Ihrem Firmennamen. Unten in der Mitte befindet sich das Nachrichtenkästchen. Wann immer Ihr Zeiger über einem Befehlsknopf liegt, sei er sichtbar oder verborgen, wird im Nachrichtenkästchen eine Nachricht auftauchen und Ihnen mitteilen, welche Funktion dieser Knopf hat. Zuweilen kann dies Ihre einzige Informationsquelle sein, also achten Sie darauf. Ebenso wird, sollten Sie etwas zu tun versuchen, das das Spiel nicht erlaubt, das Nachrichtenkästchen "Nachricht vorhanden" sagen, um Sie wissen zu lassen, daß an irgendeiner anderen Stelle auf dem Bildschirm eine Tafel aufgetaucht ist, die erklärt, was das Problem verursacht hat.

Die Spiel-Instrumente

Diskette: Spiel sichern

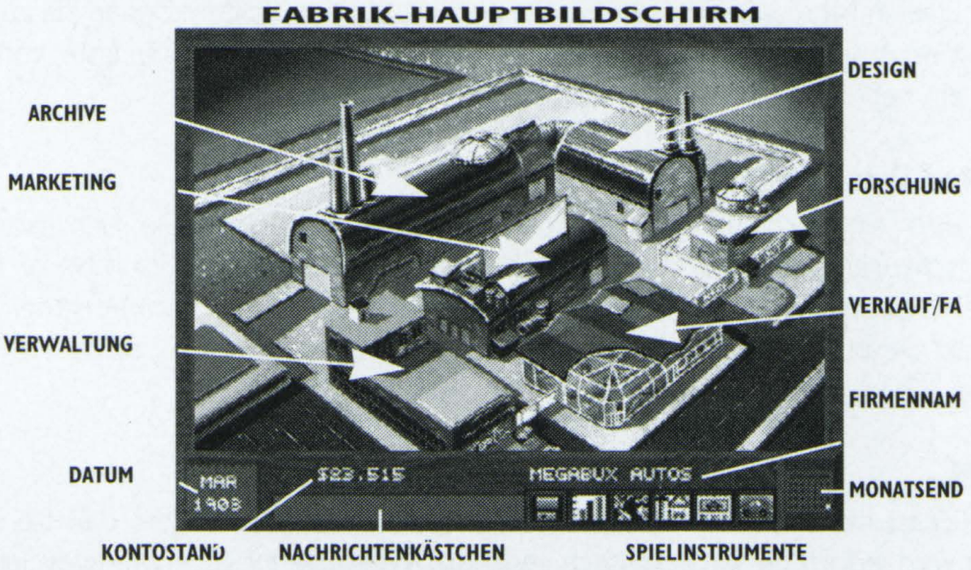
Zeitung: Bringt Sie zum Marketing-Büro-Bildschirm

Weltkarte: Bringt Sie zum Verkaufs-/Fabrik-Bildschirm

Automobil: Versetzt Sie in die Design-Bildschirme.

Werkzeuge: Transportiert Sie zum Forschungs-Bildschirm

Leisten-Grafik: Bringt Sie zum Verwaltungsbüro-Bildschirm



Zwischen dem Nachrichtenkästchen und dem Rundenende Zurück-zur-Fabrik-Icon liegen sechs kleinere Icons. Das erste Icon, die Diskette, erlaubt es Ihnen, jederzeit schnell und problemlos Ihr Spiel zu sichern. Die anderen fünf "Tor"-Icons bringen Sie beim Anklicken augenblicklich in eins der fünf Hauptspielgebiete, wie im folgenden aufgeführt.

Spielsicherung

Es gibt zwei Wege, Ihr Spiel für eine spätere Fortsetzung zu sichern. Der einfachste ist, einmal das Disketten-Icon

auf der Info-Leiste anzuklicken. Es wird Ihnen eine mit Buchstaben versehene Liste der zur Verfügung stehenden Spielspeicherplätze gezeigt. Klicken Sie den Speicherplatz an, den Sie benutzen möchten, und geben Sie den Namen des gesicherten Spieles in das auftauchende Tastatureingabe-Kästchen ein. Sollten Sie einen bereits belegten Speicherplatz anklicken (einen mit einem anderen Namen als "Leer"), dann überschreiben Sie das dort gesicherte alte Spiel. Seien Sie also sicher, daß Sie dies wollen, bevor Sie es tun. Sie können zur gleichen Zeit bis zu zwanzig Spiele sichern. Ihre Spieledatei wird in dem Verzeichnis gesichert werden, von dem aus RÜSSELSHEIM gespielt wird. Das Spiel im Speicherplatz A wird als DETROIT.SAV, dasjenige im Speicherplatz B als DETROIT.SAV gesichert werden, und so fort .

Die Fabrik

In das Bild der Fabrik auf dem Hauptbildschirm sind sechs verborgene Knöpfe eingebettet, von denen jeder mit einem der Gebäude im Bild korrespondiert. Diese Gebäude sind die Orte, von denen aus Sie die verschiedenen Teile Ihrer Firma leiten werden.
Wenn Sie Ihren Maus-Zeiger über den Bildschirm bewegen, werden Sie erkennen, daß der Zeiger sich in einen grünen Pfeil verwandelt, wenn Sie auf einen Knopf treffen, und eine Nachricht im Nachrichtenkästchen auftaucht, die Ihnen mitteilt, auf welches Gebäude Sie deuten. Drücken des Knopfes bringt Sie in das Innere des Gebäudes, wo Sie sich daran machen können, Ihr Geschäft zu führen. Was Sie in jeder Abteilung tun können, wird in Kürze erklärt.

Grundlegende Begriffe

Die beiden wichtigsten Begriffe in RÜSSELSHEIM sind die, die auch den wirklichen Unternehmen auf der ganzen Welt am wichtigsten sind: Zeit und Geld.

Zeit: Beginn und Ende einer Runde

RÜSSELSHEIM ist ein Spiel, das vollständig auf Runden basiert. Spielzeit wird in Monaten und Jahren gemessen. Die meisten Betriebskosten werden monatlich berechnet, obwohl einige Aspekte des Spiels jährlich dargestellt werden, wie die Inflationsrate. Sie allein bestimmen, wann der Monat um ist, indem Sie das Monatsende-Icon auf der Info-Leiste anklicken.
Die Anzahl der Aktionen, die in diesem Monat ausgeführt werden können, wird einzig von Ihrer Strategie und Geduld begrenzt. Nachdem der Monatsende-Knopf gewählt wurde, wird Ihnen ein Bildschirm 'Monatsende-Resumé' gezeigt. Hier werden alle möglichen Spielschritte aufzeigt. Schritte, die Sie unternommen haben, werden daneben mit einem Häkchen versehen. Auch ein Bestätigungskästchen wird erscheinen. Sollten Sie bemerken, daß Sie noch weitere Schritte unternehmen wollen, bevor Sie den Monat als abgeschlossen erklären, klicken Sie "Nein" an, und Sie kehren zum Hauptbildschirm zurück. Wenn Sie sicher sind, daß Sie alles erledigt haben, was Sie erledigen wollten, klicken Sie "Ja" an. Falls Sie das Spiel im Einzelspieler-Modus betreiben, wird der Gewinn/Verlust-Bericht Ihres Unternehmens erscheinen (dies wird später erklärt). Wenn Sie diesen durchgelesen haben, klicken Sie das Papierstapel-Icon an, um die nächste Runde zu beginnen. Wird das Spiel von mehr als einem menschlichen Spieler gespielt, wird ein Warnfähnchen auftauchen, um es den Spielern zu ermöglichen, die Plätze zu tauschen, so daß der nächste Spieler beginnen kann.

Geld

Ganz offensichtlich ist Geld bei RÜSSELSHEIM sehr wichtig. Jeder Spieler verfügt über die gleichen $60.000 Startkapital.
Das einzige Kriterium, das zeigt, wie es Ihrem Unternehmen geht, ist die Geschwindigkeit, mit der diese Summe wächst (oder schrumpft). Die meisten Betriebskosten werden monatlich abgerechnet, doch einige Ausgaben werden sofort von Ihrem Unternehmensvermögen abgezogen, wie die Kosten für die Öffnung neuer Verkaufsbüros und den Ausbau der Fabriken. Das Geld aus dem Autoverkauf läuft monatlich auf.
Es gibt offensichtliche und leicht zu kontrollierende Kosten, wie die Angestelltenlöhne, aber auch weniger leicht zu kontrollierende Ausgaben, wie Transportkosten. Sie sollten stets mehr Bargeld zur Verfügung haben, als Sie für notwendig halten. Sollte Ihr Unternehmensvermögen jemals auf Null fallen, können Sie bis zu drei Kredite aufnehmen, um Ihre Firma zu retten, - doch nach dem dritten wird Ihre Firma Bankrott machen, und das Spiel ist vorüber.
Im Verlaufe der Zeit wird die Inflation Ihre Betriebskosten vergrößern, und auch die Löhne werden erhöht werden müssen, falls Sie Ihre Arbeiter halten und ihre Zahl vermehren wollen. Dies wird notwendigerweise den Preis Ihrer Autos erhöhen - doch erhöhen Sie sie zu schnell, könnten Sie am Ende mit einem Lager voller unverkaufter Autos und einer bankrotten Firma dastehen!

Falls Sie durch schlechte Planung in einen solchen Bargeld-Engpaß kommen, können Sie sich wegen eines Kredits an die Bank wenden. Doch die Bank kann sich knickerig zeigen und wird einen hohen Zinssatz für das geliehene Geld verlangen.

RÜSSELSHEIM und die Wirklichkeit

RÜSSELSHEIM ist vor allem ein unterhaltsames Strategiespiel. Doch wir haben versucht, es - soweit möglich - historisch genau zu machen, ohne dabei Abstriche bei der Spielbarkeit in Kauf nehmen zu müssen. Das Spiel trägt Fakten, wie der wechselnden Nachfrage nach Autotypen über die Jahre, historischen Inflationsraten und Lohnerhöhungen und der unterschiedlichen Nachfrage von einem Gebiet zum anderen Rechnung. Unter den einfachsten Startbedingungen können Sie Ihr Geschäft in Nordamerika oder Nordeuropa beginnen. Für ein schwierigeres Spiel könnten Sie China oder Afrika als Startort wählen.

Datei-Verwaltung

Sie können jederzeit Ihr aktuelles RÜSSELSHEIM-Spiel sichern, indem Sie das Disketten-Icon klicken. Sie können auch vom Aktenschrank im Verwaltungsbüro aus Zugang zum Datei-Sicherungsbefehl, wie auch anderen Datei-Verwaltungsbefehlen und den Spieloptionsenbefehlen erhalten. Vom Hauptbildschirm aus klicken Sie auf Verwaltung, und danach klicken Sie auf das Bild des Aktenschranks am rechten Bildschirmrand.

Sichern: Erlaubt Ihnen, Ihr aktuelles Spiel zu sichern. So wie Sie vom Disketten-Icon aus sichern, klicken Sie auf den Speicherplatz, an dem Sie das Spiel sichern wollen, und geben Sie den Namen in das Tastatureingabekästchen ein.

Laden: Ermöglicht es Ihnen, ein zuvor gesichertes Spiel zu laden, um es weiterzuspielen. Diese Option ist auch zu Spielbeginn gegeben. Ihr aktuelles Spiel wird nicht automatisch gesichert. Wenn Sie ein gesichertes Spiel laden, bleibt Ihre ursprüngliche Datei-Sicherung bestehen. Sie können nach Wunsch dem Spiel bei der nächsten Sicherung einen neuen Namen geben, so daß Sie dann zurückgehen und das Spiel von dem früheren Sicherungspunkt weiterspielen können, falls Sie dies wünschen.

Neustart: Nach Bestätigung wird diese Option das aktuelle Spiel beenden (ohne es zu sichern) und an den Spielbeginn zurückkehren.

Beenden: Diese Option erlaubt es Ihnen, nach Bestätigung nach DOS abzubrechen. Ihr aktuelles Spiel wird nicht automatisch vor dem Abbruch gesichert. Sie können ebenso jederzeit durch Drücken der ALT-X-Taste nach DOS abbrechen.

Einstellen der Spieloptionen

Wählen Sie die Konfigurierungsoption im Dateiverwaltungsmenü, um die Spieloptionen für RÜSSELSHEIM einzustellen.

Sound: Schaltet den Soundeffekt des Spiels an und aus.

Musik: Schaltet die Spielmusik ein und aus.

Auflösung: Schalten dieser Option verändert den Bildschirm-Abbruch-Effekt von einer schrittweisen Auflösung (bei EIN) zu einem langsamen Verblassen (bei AUS), was bei manchen Computern den Übergang beschleunigen kann.

Verzögerung: Benutzen Sie diese Option, um die Zeitdauer einzustellen, die Nachrichtentafeln auf dem Bildschirm verbleiben sollen, bevor sie wieder verschwinden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um schnell durch die Einstellung zu scrollen.

WIE DIE DINGE INS ROLLEN KOMMEN

Überblick über das Spiel

RÜSSELSHEIM verfügt über verschiedene unabhängige Facetten, die alle zusammenwirken, um den Erfolg Ihres Unternehmens zu bestimmen. Bei Spielbeginn besitzen Sie einen Autoentwurf, ein wenig Geld und minimale Einrichtungen (ein Verkaufsbüro und eine Fabrik in dem von Ihnen gewählten Gebiet). Ihre größte Geschäftspriorität ist es zunächst, Ihren Prototyp zu bauen und auf den Markt zu bekommen, so daß Ihr Unternehmen über Einkommen verfügt, auf das es sich zur Expansion verlassen kann. Der nächste Schritt ist Investition in Forschung, denn ohne Forschung werden Sie niemals neue Teile haben, die Sie in Ihren Autos verwenden können, und sie werden rasch obsolet werden. Sobald Ihre Techniker etwas Fortschritt gemacht haben, werden Sie neue Autos entwerfen müssen, sie in Ihren Fabriken bauen und in Ihren Verkaufsbüros verkaufen lassen.

Wenn Ihr Unternehmen auf sicheren Füßen steht, werden Sie über Expansion in neue Gebiete nachdenken wollen: zunächst durch Öffnung von Verkaufsbüros, die von den bereits existierenden Fabriken beliefert werden, und später durch den Aufbau

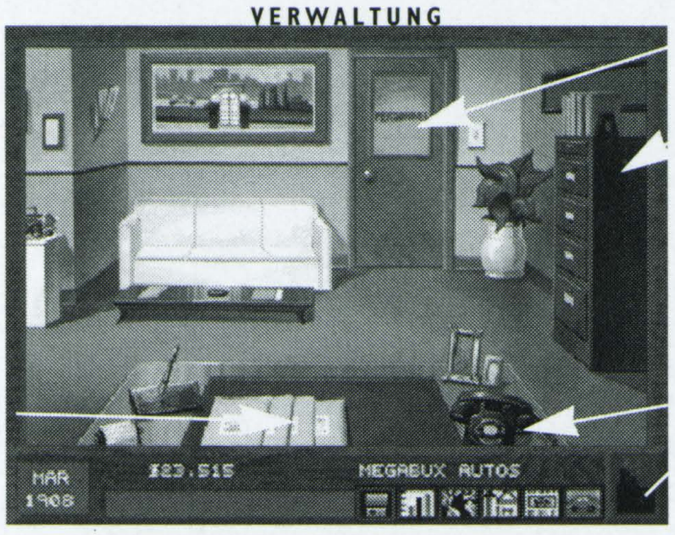
neuer Fabriken, um Verkaufsbüros in entlegenen Erdteilen zu beliefern. Sie werden unterdessen darüber entscheiden müssen, welche Wagentypen in welchem Gebiet verkauft werden sollen, wann Ihre Fabriken aufzurüsten sind, und wann Sie die Herstellung von Autotypen einstellen sollen, die sich nicht länger gut verkaufen. Wenn Sie weise Entscheidungen treffen, wird Ihr Unternehemn wachsen und gedeihen - doch wenn Sie sich ungeschickt anstellen, ist der Konkursverwalter nicht weit.

Die Räder müssen rollen: Produktion Ihres ersten Autos

Bei Spielbeginn verfügen Sie über folgende Aktivposten: eine Fabrik und ein Verkaufsbüro in Ihrem Startgebiet, das Design für Ihr erstes Auto und $60.000 auf Ihrem Girokonto. Was Sie nicht haben, sind Autos, die verkauft werden können, so daß es Ihre erste Aufgabe sein wird, einige zu bauen.

Einstellen, Entlassen und Bezahlen Ihrer Angestellten

Um Ihre Autos bauen zu können, benötigen Sie Leute, die für Sie arbeiten. Die Angestelltenverhältnisse werden von der Verwaltung bearbeitet. Das Klicken auf das Verwaltungsgebäudes auf dem Hauptbildschirm ruft das Verwaltungsbüro mit seinen vier verborgenen Knöpfen auf.



Die Benutzung der Datei-Verwaltungsoption ist bereits behandelt worden, und die Benutzung der Berichte und der Bank wird später abgedeckt. Klicken Sie auf die Personal-Tür, um das Personal-Menü aufzurufen. Oben am Bildschirm gibt es vier Knöpfe (Bonus, Monteure, Techniker und Erledigt), eine Spalte, die die Gesamtsumme aller gezahlten Löhne aller Ihrer Angestellten zeigt, und zwei kleinere Einsatztafeln, auf denen Sie Einstellungen vornehmen und Löhne festsetzen können.

Sie können zwei Arten von Angestellten einstellen (Eins.): Monteure, um Ihre Autos zusammenzubauen, und Techniker, die in Ihrer Forschungsabteilung arbeiten sollen. (Sie brauchen keine Leute für Ihre Verkaufsbüros einzustellen - diese sind automatisch bemannt.) In jeder Tafel erscheint eine Informationsspalte. Verfügbar (VERF.) teilt Ihnen mit, wieviele Arbeiter Ihnen zur Einstellung zur Verfügung stehen. Diese Zahl wird sich von Monat zu Monat ändern, je nach Ihrer Lohnfestsetzung. Ohne Beschäftigung (O.B.) sagt Ihnen, wieviele Arbeiter Sie eingestellt, aber nicht ihren Arbeitsplätzen zugewiesen haben. Beschäftigt (ANG) informiert Sie darüber, wieviele Arbeiter Sie haben, die eine Aufgabe haben, und Löhne (LOHN) stellt die monatliche Gehaltsrate dar, die Sie für sie festgesetzt haben. Die Zwischensumme wird Ihnen mitteilen, wieviel Geld Sie in jenem Monat für Ihre Angestellten aufwenden.
Um weitere Leute einzustellen, klicken Sie auf Einstellen (EINS) für den Typ Arbeiter, den Sie wünschen. Ein Tastatureingabekästchen erscheint. Geben Sie die Anzahl der Angestellten, die Sie einstellen möchten, ein, entweder mit der Maustaste oder der Tastatur, klicken Sie dann auf Lohn (LOHN), um ihr Monatsgehalt festzusetzen. Falls Sie einige Angestellte entlassen wollen, klicken Sie auf Entlassen (ENTL), und verfahren Sie wie gehabt.
Sobald Sie einige Arbeiter eingestellt haben, klicken Sie auf Bonus (Bonus), um einen Prozentsatz der gesamten von Ihnen gezahlten Löhne zur Seite zu legen, damit er für Vergünstigungen für Ihre Arbeiter verwendet werden kann. Sie müssen Ihren Arbeitern keine Vergünstigungen geben - doch es könnte eine gute Idee sein.

Teilen Sie Ihren Angestellten Arbeiten zu

Nachdem Sie Leute angestellt haben, müssen Sie Ihnen Aufgaben zuteilen. Montagearbeiter müssen Fabriken und Techniker der Forschung zugewiesen werden.
Es gibt zwei unterschiedliche Wege, wie Sie Ihre Arbeiter zuweisen können. Montagearbeiter werden über die Fabriken-Untertafel im Verkaufs-/Fabriken-Abschnitt zugewiesen, und Techniker werden über die Forschungs-Menü-Tafel auf dem

Forschungs-Bildschirm zugeteilt. Zusätzlich können Sie direkt von der Personal-Tafel Zugang zu jedem der beiden Bildschirme erhalten. Welchen Weg Sie auch nehmen, Sie kommen zum selben Satz von Bildschirmen. Wenn Sie neue Angestellte zuweisen, ist die Route über den Personal-Bildschirm die direkteste, doch wenn Sie die Aufgabengebiete Ihrer Angestellten umherschieben, könnten Sie es bequemer finden, direkt vom Hauptbildschirm zum entsprechenden Bereich zu gehen.

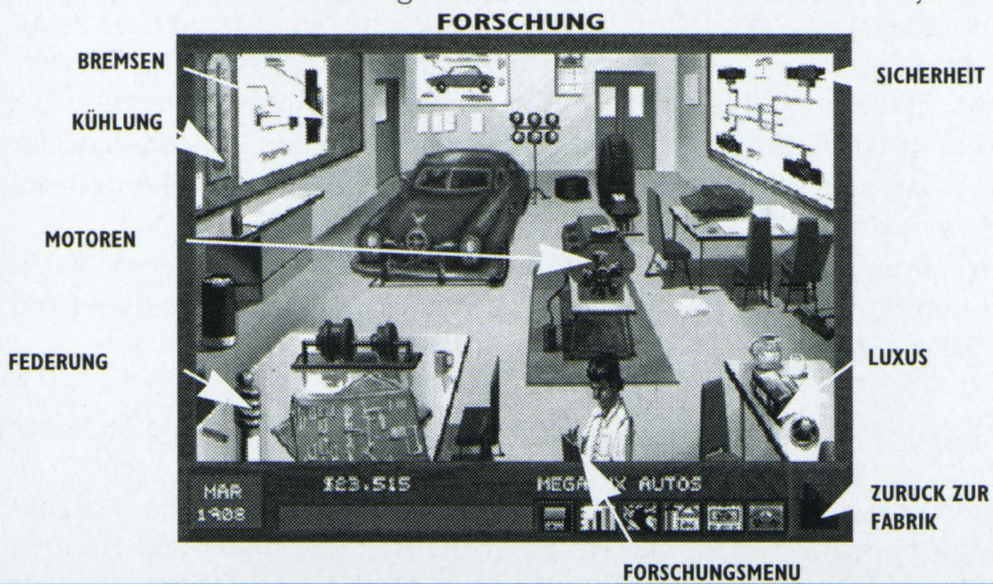
Wenn Sie sich vom Hauptbildschirm in den Verkaufs-/Fabriken-Bildschirm begeben, wird Ihnen die Gebietskarte gezeigt. Klicken Sie auf das Gebiet, dem Sie Fabrikarbeiter zuweisen möchten. Es gibt separate Verkaufs-/Fabriken-Tafeln für jedes der sechzehn Gebiete der Welt in RÜSSELSHEIM. Wenn Sie sich vom Personal-Bildschirm aus in den Verkaufs-/Fabriken-Bildschirm begeben, wird die Tafel für Ihr Startgebiet automatisch auftauchen.

Um Ihrer Fabrik Arbeiter zuzuweisen, müssen Sie sich zunächst versichern, daß Sie im richtigen Gebietsbildschirm sind. Zu Beginn sollte die Tafel für Ihr Startgebiet ein Verkaufsbüro im Verkaufskästchen und eine Fabrik auf dem Anfangsniveau im Fabrikkästchen zeigen. RÜSSELSHEIM erlaubt Ihnen nur eine Fabrik pro Gebiet - die Zahl gibt an, wie modern Ihre Fabrik ist, nicht wieviele Fabriken Sie in diesem Gebiet besitzen.

Klicken Sie auf Detail im Fabrikkästchen. Diese Tafel gestattet Ihnen, Ihre Montagebänder zu starten, zu stoppen und zu verändern. Klicken Sie auf eins der Montagebänder, um es zu markieren, dann klicken Sie auf TYP. Eine Tafel wird auftauchen und Ihnen eine Liste Ihrer aktuellen Automodelle zeigen. Markieren Sie das Modell, das Sie auf diesem Band wünschen (zu Beginn ist Ihr Prototyp Ihre einzige Wahlmöglichkeit), und klicken Sie auf NIMM. Das entsprechende Modell wird auf dem gewählten Montageband erscheinen. Als nächstes klicken Sie Zuweisen (ZUTEIL), und ein Tastatureingabekästchen wird auftauchen. Geben Sie die Anzahl der Arbeiter ein, von denen Sie wollen, daß sie an diesem Band arbeiten. (Die maximale Anzahl, die sie einem einzelnen Band zuweisen können, beträgt zweihundertfünfundfünzig (255)). Wiederholen Sie diesen Vorgang für jedes Montageband, das Sie in Betrieb nehmen möchten. Wenn Sie Ihre Arbeiter versetzen wollen, markieren Sie ein Montageband und klicken Sie auf FREI für "freistellen". Geben Sie die Anzahl der Arbeiter ein, die Sie freistellen wollen, indem Sie sie von diesem Band entfernen. Sobald die Arbeiter freigestellt worden sind, können Sie sie mit Hilfe des Zuteilungsknopfes einem anderen Band erneut zuweisen. Falls Sie eins Ihrer Montagebänder vollständig stillegen möchten, klicken Sie auf Stop. Die Benutzung der restlichen Knöpfe auf der Fabrik-Tafel wird später erklärt.

Nachdem Sie in mehr als einem Gebiet Verkaufsbüros geöffnet oder eine Fabrik aufgebaut haben, können Sie die Vorhergehend- (VORH) und Nächstes- (NÄCH) Knöpfe auf der Verkaufs-/Fabrik-Tafel benutzen, um durch die sechszehn Territorien zu gehen, bis Sie dasjenige gefunden haben, das Sie verändern möchten. Anklicken von Liste (List) wird Ihnen zeigen, wieviele Verkaufsbüros Sie in jedem Gebiet haben und welches Niveau Ihre eventuell dort vorhandene Fabrik besitzt.

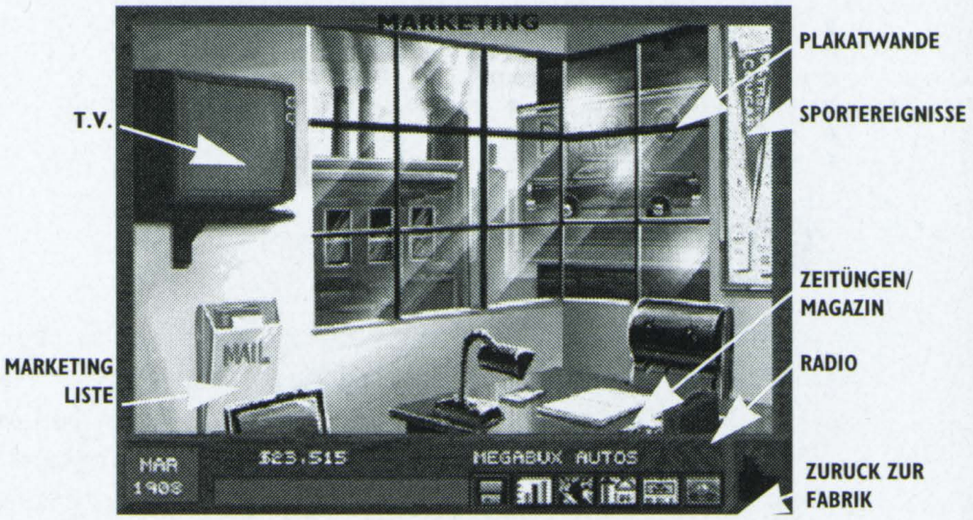
Sobald Sie Ihre Fabrik mit Arbeitern ausgestattet haben, werden Sie auch Ihre Forschungsabteilung bemannen wollen, indem Sie Ihren neueingestellten Technikern verschiedene Projekte zuteilen. Wenn Sie sich bereits im Personal-Menü befinden, klicken Sie auf TECH, um das Forschungs-Menü aufzurufen. Wenn Sie auf dem Hauptbildschirm sind, klicken Sie auf das Forschungsgebäude, um den Forschungs-Bildschirm aufzurufen, dann klicken sie auf das Bild des Labortechnikers, um Zugang zum Forschungsmenü zu bekommen. Es sind insgesamt sieben verborgene Knöpfe auf dem Forschungs-Bildschirm zu finden.



Wenn Sie das Forschungsmenü entweder über Personal oder über Forschung abrufen, erscheint eine Tafel, die eine Liste der sieben Komponenten zeigt, die in Ihre Autos eingehen: Motoren, Bremsen, Federung, Kühlsysteme, Karosseriedesign, Sicherheitsmerkmale und Luxus-Optionen. Sie können die Techniker damit beauftragen, in jeglichem Gebiet Forschung zu treiben.

Markieren Sie das Teil, daß Sie weiterentwickelt haben wollen, dann klicken Sie auf Zuteilen (ZUTEIL). Setzen Sie die Anzahl der Techniker für jede Forschungsabteilung mit dem Tastatureingabekästchen fest, in der gleichen Weise, wie Sie Ihren Fabriken Montagearbeiter zugeteilt haben. (Die maximale Anzahl, die Sie einem Projekt zuweisen können, beträgt zweihundertfünfundfünzig (255)). Wenn Sie für jedes Teil auf erledigt (ERL.) klicken, erscheint auf der Haupt-Forschungstafel automatisch ein Häkchen im Kasten neben dem Teil. Falls Sie später die Forschung an diesem Teil einstellen wollen, können Sie manuell den Kontrollkasten abschalten, indem Sie ihn anklicken. Selbst wenn es dem Teil zugewiesene Techniker geben sollte, wird keine Forschung betrieben, solange nicht das Kontrollhäkchen erscheint. Wenn Sie Ihre Techniker versetzen wollen, markieren Sie eines der Teile, und klicken Sie auf FREI, um Arbeiter freizustellen, indem Sie sie von dem Projekt abziehen. Diese können dann mit Hilfe des Zuweisen (ZUTEIL)-Knopfes einer anderen Abteilung erneut zugewiesen werden.

Den müssen Sie kaufen: Das Schaffen von Nachfrage und ihre Befriedigung



Ihre Fabriken arbeiten also; informieren Sie nun alle potentiellen Kunden über Ihre Autos, und machen Sie Ihre Produkt besonders interessant. Sie müssen ebenfalls dafür sorgen, daß Ihre Händler über Autos zum Verkauf verfügen. Mit anderen Worten, Sie müssen Ihre Ware professionell vermarkten.

Verkauf Ihrer Autos

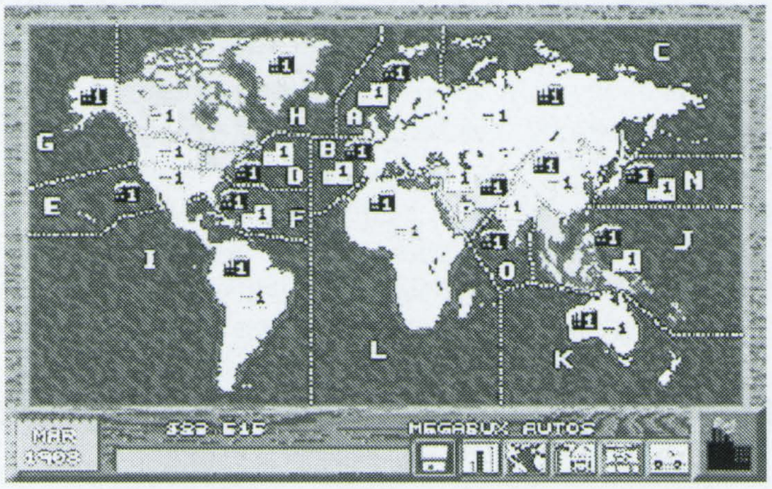
Vom Hauptbildschirm aus klicken Sie das Marketinggebäude an. Der Marketing-Büro-Bildschirm wird erscheinen, mit der Info-Leiste am unteren Rand. Sie können zwischen mehreren Medien wählen, in denen Sie für Ihre Autos werben wollen, aber nicht alle sind zu Beginn verfügbar. Um im Radio oder Fernsehen zu werben, müssen Sie schon warten, bis diese erfunden worden sind. Auf dem Werbe-Bildschirm sind sechs Knöpfe verborgen. Fünf stellen Ihre Marketing-Optionen dar, und der sechste ruft eine Marketingliste zum schnellen Überblick auf.

Die Marketingliste gibt Ihnen eine Übersicht über die Werbekosten, die Sie für jedes Gebiet festgesetzt haben. Das Anklicken von Vorhergehend (VORH) und Nachfolgend (NÄCH) ermöglicht es Ihnen, durch die Gebiete zu gehen. Marketingentscheidungen müssen für jedes Gebiet, in welchem Sie Autos zu verkaufen versuchen, separat getroffen werden. Das Anklicken von Reklametafeln oder Sport ruft einen Tastatur-Eingabekasten mit Plus- und Minus-Knöpfen auf. Mit jeder Wahl sind Minimalkosten verbunden, und der Preis wird mit der Zeit steigen, wenn die Inflation ihren Tribut fordert.

Das Klicken des Plus-Knopfes verursacht die Darstellung der Mindestsumme im Fenster. Falls Sie nicht so viel aufwenden wollen, klicken sie entweder den Minus-Knopf, um die Summe wieder auf Null zu verändern, oder drücken sie die rechte Maustaste, um die Tafel abzubrechen, und machen Sie sich auf die Suche nach einem weniger kostspieligen Werbemedium.

Zeitschriften, Radio und Fernsehen unterscheiden sich geringfügig. Anklicken dieser Optionen wird Ihnen eine Liste der verschiedenen Fach/Spezialpublikationen bieten, in denen Sie für Ihre Autos werben können. Bei Zeitschriften könnten Sie zum Beispiel beschließen, Sportpublikationen oder Frauenzeitschriften oder andere zu wählen. Bei Radio und Fernsehen können Sie entscheiden, innerhalb welcher Sendungen Sie Ihre Werbespots ausstrahlen wollen. Markieren Sie den Bereich der Publikation oder des Progamms Ihrer Wahl, und klicken Sie ihn an. Sie werden ein Tastatureingabekästchen wie das für die drei anderen Optionen erhalten, das in der gleichen Weise behandelt weden kann. Sie können jedoch nicht Spezialmodelle auf Spezialmedien abzielen - es ist nicht möglich, in Sportzeitschriften nur für Ihre Sportwagen zu werben oder während der

GEBIETSBILDSCHIRM



A	NORDEUROPA	**G**	NORDWESTEN DER USA	**M**	CHINA
B	SÜDEUROPA	**H**	KANADA	**N**	JAPAN
C	OSTEUROPA	**I**	SÜDAMERIKA	**O**	INDIEN
D	NORDOSTEN DER USA	**J**	INDONESIEN	**P**	NAHOST
E	SÜDWESTEN DER USA	**K**	AUSTRALIEN		
F	SÜDOSTEN DER USA	**L**	AFRIKA		

VERKAUFSBÜROS

FABRIKEN

Familienkomödie nur für Ihre Familienlimousine.
Werbekosten werden wie der größte Teil der Kosten am Ende jeden Monats von Ihrem Vermögen abgezogen.

Die Wagen zum Käufer bringen

Da nun Ihre kluge Werbekampagne öffentliches Interesse geweckt hat, müssen Sie Ihre Wagen in die Ausstellungsräume bekommen.
Vom Hauptbildschirm klicken Sie das Verkaufs-/Fabrikgebäude an. Die Gebietskarte wird erscheinen, mit Icons, die anzeigen, an welchen Orten Sie Verkaufsbüros oder Fabriken geöffnet haben. Verkaufsbüros werden durch das Icon eines hellblauen Gebäudes repräsentiert. Die Zahl gibt die Anzahl der geöffneten Verkaufsbüros an. Fabriken werden durch ein Icon eines schwarzen Gebäudes dargestellt, wobei die Zahl das Niveau der Fabrik angibt. Bei Spielbeginn werden Sie ein Exemplar jedes Icons in Ihrem Startgebiet sehen. (Vergleichen Sie Abbildung 5, um zu sehen, wie die Gebietskarte aussehen würde, wenn sich in jedem Gebiet je ein Verkaufsbüro und eine Fabrik befänden.)
Klicken Sie das Gebiet an, für das Sie Ihre Verkaufsbüros oder ihre Fabrik einrichten möchten. Die Verkaufsbüros- und Fabriken-Tafeln werden erscheinen. (Sie haben diese schon vorher gesehen, als Sie Ihre Montagearbeiter zuwiesen und die Montagebänder ins Rollen brachten. Wie zuvor erklärt, können Sie auch über die Verwaltung: Personal auf diese Tafeln kommen, wenn Sie wollen.) Die Nachfolgend (NÄCH)- und Vorhergehend (VORH)-Knöpfe auf dieser Tafel erlauben Ihnen, durch die Gebiete zu gehen.
Auf der Bürotafel klicken Sie auf Detail. Ein Bildschirm taucht auf, der Ihnen eine Liste von Modellen und Preisen zusammen mit einer Anzahl von Befehlsknöpfen zeigt. Ihr Prototyp erscheint markiert auf dem ersten Speicherplatz. Um Ihre Autos zu den Händlern zu bekommen, müssen Sie zweierlei tun: zunächst müssen Sie Versorgungslinien (VERS-LINIE) von Ihrer Fabrik aus etablieren, so daß die Autos verschifft werden können. Als zweites müssen Sie den Preis festsetzen.
Diese beiden Dinge werden von der Büro-Detail-Tafel aus unternommen.
Eine einzige Fabrik in einem Gebiet kann Verkaufsbüros in mehreren Territorien versorgen, wenn sie ausreichend Autos produziert. Wenn Sie das Spiel beginnen, haben Sie nur eine Fabrik und nur ein Verkaufsbüro, beide im selben Gebiet. Klicken Sie Versorgungslinie (VERS-Linie). Sie werden bemerken, daß Sie bis zu drei Versorgungslinien in jedem Gebiet besitzen können und daß Ihr Startgebiet im ersten Speicherplatz aufgeführt ist. Das zeigt an, daß Sie bereits automatisch eine Versorgungslinie haben, die von Ihrer Fabrik in Ihrem Sartgebiet zu Ihrem dortigen Verkaufsbüro verläuft. Immer wenn Sie eine Fabrik und ein Verkaufsbüro im selben Gebiet haben, wird diese Fabrik automatisch zur ersten Versorgungslinie für dieses Büro. Folglich brauchen Sie für Ihr erstes Verkaufsbüro keine Schritte zur Schaffung einer Versorgungslinie zu treffen. Wenn Sie Fabriken und Verkaufsbüros in mehreren Gebieten haben, wird die Schaffung von Versorgungslinien komplizierter. Darauf wird später im Abschnitt über die Ausweitung Ihres Unternehmens eingegangen.
Die Festsetzung eines guten Preises für Ihre Autos ist entscheidend für den Erfolg Ihrer Firma; daher gibt Ihnen RÜSSELSHEIM eine Reihe von Optionen zur Preiskalulation Ihrer Automobile. Preisstrategien müssen für jedes Gebiet individuell festgelegt werden. Versichern Sie sich, bevor Sie beginnen, daß Sie auf der richtigen Tafel sind. Dann klicken Sie auf BÜRO DETAIL. Markieren Sie eines Ihrer aktuellen Produktionsmodelle von der mit Buchstaben versehenen Liste, dann klicken Sie auf PREIS. Ein Tastatureingabekästchen mit einer Reihe von Befehlsknöpfen taucht nun auf. Diese Tafel erscheint automatisch im Einzel-Preiskalkulationsmodus, der es Ihnen erlaubt, den Preis für ein einzelnes Automodell in einem

einzelnen Bereich festzusetzen. Die anderen drei Modi (EIN MODELL), Gebiet (EIN GEBIET) und Weltweit (ALLE AUTOS) sind nur nützlich, wenn Sie viele Automodelle besitzen, die in verschiedenen Gebieten verkauft werden; daher werden diese im Abschnitt über die Erweiterung Ihres Unternehmens behandelt.

Benutzen Sie entweder die Plus- und Minus- Maus-Befehlsknöpfe oder direkte Tastatur-Eingabe, um den Preis für das gewünschte Modell in Dollar anzugeben. Danach klicken Sie Erledigt (ERL.) oder drücken Sie Enter. Auf der Darstellung der Produktionsmodell-Liste wird der Preis neben dem Modellnamen erscheinen und das Kästchen wird sich in ein Kontrollhäkchen verwandeln. Solange dieses Kontrollhäkchen angeschaltet ist, wird dieses Modell an diesem Ort zu diesem Preis verkauft werden. Sollten Sie sich dazu entschließen, dieses Modell nicht von diesem Ausstellungsraum zu verkaufen, klicken Sie das Kontrollhäkchen an, um es in ein Kästchen zurückzuschalten; dann wird dieses Auto in diesem Gebiet nicht länger zum Verkauf angeboten.

LEGEN SIE EINEN HÖHEREN GANG EIN

Wenn Ihre Fabrik Autos baut, die sich gut verkaufen, und Ihre Firma Gewinne macht, haben Sie schon viel erreicht. Jetzt gilt es, darüber nachzudenken, wie Ihr nächstes Produkt aussehen soll, und den Operationsradius Ihres Unternehmens auszuweiten.

Das Auto der Zukunft: Designs für neue Automodelle

So beeindruckend Ihr Prototyp auch sein mag, er wird nicht ewig der letzte Schrei sein. Ihr Unternehmen wird mit neuen Entwicklungen aufwarten müssen, wenn es sich auf Dauer auf dem Markt behaupten soll. Hier zahlen sich also Ihre Forschungsinvestitionen aus.

Entwicklung neuer Technologien

Wenn Sie in die Forschung investiert haben, werden Ihre Techniker früher oder später technische Durchbrüche erzielen. In diesem Fall erscheint am Monatsanfang eine Tafel, die Ihnen mitteilt, daß neue Entwicklungen gemacht wurden. Wenn Sie mehr über die Forschungsarbeit Ihrer Leute herausfinden möchten, gehen Sie zu "Forschung", und rufen Sie die Tafeln "DETAILS" auf. Wollen Sie sich neue Teile ansehen und in ein neues Auto einbauen, so müssen Sie in Ihrer Design-Abteilung vorbeischauen.

Design eines neuen Autos

Klicken Sie das Design-Gebäude auf dem Hauptbildschirm an. Daraufhin erscheint die erste Seite des Design-Arbeitsblattes, auf der das Design Ihres Prototyps abgebildet ist. Jedes Autodesign umfaßt zwei Seiten; auf der ersten wird die Karosserie und das Erscheinungsbild des Autos entworfen, während auf der zweiten die funktionalen Elemente festgelegt werden, die über das Fahrverhalten entscheiden. Um von der ersten Seite zur zweiten zu gelangen, klicken Sie SEIT an. Auf der zweiten Seite können Sie Karosserie anklicken, um zur ersten zurückzukommen. Wenn Sie mit einem völlig neuen Design beginnen wollen, gehen Sie zur ersten Design-Seite und klicken auf NEU.

Auf der ersten Design-Seite sehen Sie eine Aufstellung der Bestandteile eines jeden Autodesigns und Befehlsknöpfe, mit denen Sie durch die laufenden Designs blättern oder ein altes Design aus den Archiven laden können (wie Sie die Archive benutzen können, wird später erklärt). Sie können bis zu sechzehn laufende Designs gleichzeitig haben. Ein Bild des Wagens, an dem gegenwärtig gearbeitet wird, erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms. In der oberen rechten Ecke dieser Anzeige steht entweder das Wort "Neu", um Ihnen mitzuteilen, daß sich dieses Design in der Entwicklung befindet, oder eine Zahl wie "1/16", die angibt, welches der sechzehn laufenden Designs Sie sich gerade ansehen.

Der größte Teil der tatsächlichen Design-Tätigkeit wird auf der zweiten Seite des Design-Arbeitsblatts ausgeführt. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist die Karosserie des Wagens, die Sie auf Seite 1 festlegen. Alle anderen Komponenten - Motor, Bremsen, Federung, Kühlungssystem, Luxusausstattung und Sicherheitselemente - werden auf Seite 2 hinzugefügt.

Am rechten Rand von Seite 1 befinden sich die Knöpfe, mit denen Sie die Karosserie Ihres neuen Autos gestalten können. Zunächst müssen Sie sich entscheiden, welchen Autotyp Sie bauen möchten - einen Sportwagen? Einen Lieferwagen? Einen Kleinwagen? Klicken Sie den Typ-Knopf an, um die Optionen durchzugehen. Daraufhin wird für jeden Typ ein Karosserie-Grundmodell gezeigt. Wenn Sie sich für eines davon entschieden haben, können Sie einen oder alle Abschnitte der

Karosserie (Front, Rumpf, Heck) verändern, bis das Auto genau Ihren Vorstellungen entspricht. Markieren Sie den Karosserieabschnitt, den Sie gestalten wollen, und klicken Sie dann den Plus- oder Minusknopf an, um die Optionen durchzusehen. Mischen Sie sie, und setzen Sie sie nach Ihren eigenen Wünschen zusammen. Benutzen Sie den Farb-Knopf, um ein Farbschema für Ihr neues Modell auszuwählen.

Wenn Sie mit der Karosserie des Wagens zufrieden sind, klicken Sie Teil an, um mit der übrigen Gestaltung beginnen zu können. Auf Seite 2 des Design-Bildschirms sehen Sie vier Kästen, jeweils einen für Motor, Bremsen, Federung und Kühlsystem. In diesen Kästen können Sie den Plus- oder Minusknopf anklicken, um die Wahlmöglichkeiten für jede Komponente durchzugehen. Sollten Sie zu einer von ihnen weitere Informationen wünschen, klicken Sie auf DETAIL. Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit den Einzelheiten des Designs.

Um dem neuen Wagen Luxus- oder Sicherheitsoptionen hinzuzufügen, klicken Sie den Knopf Luxus oder Sicherheit (SICHERH) an. Daraufhin erscheint eine Liste, auf der Sie sehen können, welche Optionen zu diesen beiden Punkten dem Design hinzugefügt wurden. Wenn Sie ganz am Anfang stehen, sind diese

Listen noch leer. Die kleine Tafel unten ermöglicht Ihnen, mit dem Plus- oder Minusknopf durch die verfügbaren Optionen zu rollen. Klicken Sie DETAIL an, wenn Sie weitere Informationen über ein Element wünschen. Um dem Auto eine Option hinzuzufügen, markieren Sie eine der mit Buchstaben versehenen Leisten, und klicken Sie NIMM an. Die in dem kleinen Feld erscheinende Option wird dem Design hinzugefügt. Ebenso können Sie eine Option auf der Liste markieren und Entfernen anklicken, um die Option vom Auto wegzunehmen. Sie können pro Auto bis zu zehn Luxus- und fünf Sicherheitsoptionen wählen. Klicken Sie Karosserie an, wenn Sie zur ersten Seite des Designblatts zurückkehren möchten.

Zu Beginn werden Ihnen nur sehr begrenzte Design-Optionen zur Verfügung stehen, bis Ihre Techniker genügend neue Komponenten entwickelt haben, um Ihnen eine angemessene Auswahl zu ermöglichen.

Sobald Sie mehr als ein Design entworfen haben, können Sie auf Seite 1 VORH und NÄCH anklicken, um die laufenden Designs durchzusehen. Wenn Sie alle sechzehn Speicherplätze mit Modelldesigns gefüllt haben, müssen Sie Platz für weitere schaffen, indem Sie entweder einige Ihrer laufenden Designs in den Archiven speichern oder sie wegwerfen. Um ein Design in den Archiven abzulegen, klicken Sie auf Sichern SICH. Damit wird das Design direkt in den Archiven gespeichert. Wenn Sie mit einem Design unzufrieden sind und es nicht behalten wollen, klicken Sie Löschen (ENTF/LÖSCHE) an. Nach Ihrer Bestätigung (BESTÄT) wird das Design daraufhin komplett aus Ihrem Bestand gelöscht.

Es kann vorkommen, daß Sie an einem bereits existierenden Design Änderungen vornehmen möchten. Handelt es sich dabei um ein laufendes Design, so können Sie es einfach nach Belieben ändern und anschließend unter einem anderen Namen abspeichern. Haben Sie das alte Design in den Archiven gespeichert, klicken Sie ARCHIV an. Darauf erscheint Seite 1 der Archivaufzeichnungen. Klicken Sie das gewünschte Design an, und klicken Sie dann auf NIMM. Das Design wird nun der laufenden Liste wieder hinzugefügt, falls genügend Platz vorhanden ist. (Klicken Sie im Archivfeld auf VORH/NÄCH, um durch die übrigen Archivaufzeichnungen zu blättern, falls Sie ein Design suchen, das nicht auf der ersten Seite steht.)

Wenn Sie wissen möchten, wie ein Probedesign aussieht, schauen Sie sich die Designspezifikationen für Ihren Prototyp an. Dabei handelt es sich um ein sehr einfaches Auto vom Typ "Familienkutsche". Wenn Sie auf 'Seit' klicken, können Sie sehen, daß das Auto aus nur wenigen Komponenten besteht: dem Motor (4-Zylinder in Reihe) und einer einfachen Handbremse. Es hat weder eine Federung noch ein Kühlsystem und keinerlei Luxusausstattung oder Sicherheitsvorrichtungen. Es gibt also viel Raum für Verbesserungen.

Testen Ihres neuen Designs

Wenn das Design eines neuen Wagens zu Ihrer Zufriedenheit ist, kehren Sie zurück zur ersten Seite des Arbeitsblatts, und klicken Sie BAUE an. Damit weisen Sie Ihre Techniker an, einen Prototyp des neuen Automobils herzustellen und zu testen. Es erscheint ein Tastatureingabe-Kästchen, mit dessen Hilfe Sie dem neuen Modell einen Namen geben können und in dem Sie gebeten werden, Ihren Entschluß, den Wagen bauen zu lassen, zu bestätigen. Daraufhin werden Ihre Testfahrer das neue Auto den härtesten Tests unterziehen, um seine Leistungsfähigkeit zu prüfen.

Auf dem Testbildschirm können Sie wählen, welche(n) von fünf Leistungstests Sie durchführen möchten, und sich dann ansehen, wie das Auto getestet wird. Zu Beginn zeigt der Ansichtsbildschirm oben rechts ein Eingriffsmuster. Wenn die Tests

beginnen, können Sie die Vorgänge in diesem Fenster beobachten. Die fünf Testkategorien lauten "Beschleunigung (BESCHLEUNIG)", "Bremsen", "Straßenlage"(STR-LAGE), "Kapazität" und "Benzinverbrauch"(VERBRAUCH). Klicken Sie auf einen Testnamen, um den gewünschten Test zu veranlassen. Die Kosten des Tests werden dem Computerausdruck im unteren rechten Viertel des Bildschirms hinzugefügt. Jeder Test kostet eine unterschiedlich hohe Summe. Wenn Sie alle Tests auf einmal wählen möchten, klicken Sie "TEST GESAMT" an.

Sobald Sie die gewünschten Tests ausgewählt haben, klicken Sie den Knopf TEST an. Die Kosten der Materialien und der Tests werden im Verlauf von Ihren Geldmitteln abgezogen, und der Ansichtsbildschirm zeigt Ihnen, wie das Auto den verschiedenen Tests unterzogen wird. Wenn Sie sich die Tests nicht ansehen wollen, klicken Sie mit dem linken Mausknopf jeweils zu Beginn eines Tests auf den Ansichtsbildschirm, um sich direkt die Ergebnisse anzeigen zu lassen.

Die Testergebnisse geben Ihnen folgende Informationen:

Beschleunigung: Zeigt an, in wieviel Sekunden der Wagen von null auf sechzig Meilen pro Stunde beschleunigt.

Bremsen: Gibt die Bremsstrecke des Autos in Fuß an, mit der es aus siebzig Meilen pro Stunde zum Stillstand kommt.

Straßenlage: Hier sehen Sie, wie oft der Wagen den Kontakt zur Straßenoberfläche verloren hat.

Kapazität: "Sitze" zeigt an, wie viele Personen in dem Auto Platz finden; "Ladung" bezeichnet den Innenraum des Fahrzeugs in Kubikfuß.

Benzinverbrauch: Gibt an, wieviel Meilen pro Gallone der Wagen im Stadtverkehr und auf der Autobahn zurücklegt.

Die Gesamt-Einschätzung wird als Prozentwert dargestellt, dem Sie entnehmen können, wie gut sich der Wagen in seiner Klasse voraussichtlich verkaufen wird. Verschiedene Autotypen erfordern unterschiedliche Schwerpunkte im Design: Ein Lieferwagen benötigt mehr Stauraum als ein Sportwagen, während ein Sportwagen besser beschleunigen muß als ein Lieferwagen.

Benutzung der Archive

Sie können bis zu sechzehn verschiedene laufende Designs gleichzeitig in Produktion haben. Überschreiten Sie diese Zahl und möchten Ihre älteren Designs trotzdem behalten, so müssen Sie sie in den Archiven ablegen.

Um zu den Archiven zu gelangen, gehen Sie zum Hauptbildschirm und klicken auf das Archivgebäude in der oberen linken Ecke des Schirms. Daraufhin erscheint die Archivtafel. Klicken Sie ARCHIV an, und Sie sehen eine Liste Ihrer sechzehn laufenden Designs. Um eines davon in den Archiven unterzubringen, markieren Sie es und klicken dann Nimm an. Damit wird das Design von der laufenden Liste entfernt und gespeichert.

Sie können ältere Designs auch wieder aus den Archiven herausholen, wenn Sie sie benötigen. Klicken Sie ARCHIV auf dem Hauptarchivfeld an. Daraufhin erscheint eine Liste der ersten zwanzig Designs, die Sie in den Archiven abgelegt haben. Insgesamt können Sie 100 Designs in den Archiven unterbringen. Wenn Sie den Rest der Archivliste sehen möchten, klicken Sie VORH oder NÄCH an, um durch die Seiten zu rollen, bis Sie das gewünschte Design gefunden haben. Dann können Sie es markieren und NIMM anklicken. Es erscheint die Liste der laufenden Designs. Markieren Sie einen freien Speicherplatz, und klicken Sie in diesem Fenster auf NIMM. Damit wird das aus den Archiven ausgewählte Design auf die Liste gesetzt. Wenn Sie einen besetzten Speicherplatz markieren und "NIMM" anklicken, tauschen das laufende und das archivierte Design die Plätze. Sollten Sie den gesamten Platz in den Archiven ausgenutzt haben oder einfach Ihre Archivlisten kurz und überschaubar halten wollen, klicken Sie auf dem Hauptarchivfeld Löschen an. Daraufhin erscheint die Liste der abgelegten Designs. Markieren Sie das Design, das Sie nicht mehr wollen, und klicken Sie LÖSCHEN/ENTFERNEN an. Sie werden aufgefordert, Ihre Anweisung zu bestätigen. Wenn Sie absolut sicher sind, daß Sie das Design auch später nicht mehr benötigen werden, klicken Sie Ja an. Ist ein Design aus den Archiven gelöscht, so ist es für immer verschwunden - bestätigen Sie also nur, wenn Sie wirklich keine Verwendung mehr für das Design haben.

Ihre eigene Wachstumsbranche: Expansion und Innovation

Erschließung neuer Gebiete

Die Eröffnung neuer Vertriebsstellen und der Bau neuer Fabriken erhöhen die Komplexität Ihres Spiels und sind entscheidend für die kontinuierliche Ausdehnung Ihres Unternehmens. Da Vertriebsstellen in verschiedenen Gebieten von einer Fabrik

beliefert werden können, solange sie genügend Autos produziert, empfiehlt es sich, die Expansion mit der Öffnung neuer Verkaufsbüros in der Nähe Ihres Ausgangsgebiets zu beginnen. Je weiter diese von der Fabrik entfernt sind, desto höher sind die versteckten Kosten wie z.B. Transportkosten für die Anlieferung der Autos. Daher ist es wenig sinnvoll, Ihre weltweiten Vertriebsstellen von einer einzigen Fabrik beliefern zu wollen.

Um ein neues Verkaufsbüro zu eröffnen, gehen Sie zum Haupt-Fabrikbildschirm, und klicken Sie auf das Verkaufs-/Fabrikgebäude. Daraufhin erscheint eine Karte der Gebiete. Klicken Sie auf das Gebiet, auf das Sie Ihre Aktivitäten ausdehnen wollen. Nun erscheinen die Felder für Verkauf und Fabriken in dem Gebiet. Klicken Sie im Abschnitt "Verkaufsbüros" auf Öffnen. Die Kosten für die Eröffnung des neuen Büros werden sofort von den Geldmitteln Ihrer Firma abgezogen. Wenn Sie ein Verkaufsbüro schließen wollen, klicken Sie auf Schließen. Auch dies wird Ihnen nicht geschenkt - es kostet die Hälfte der Summe, die Sie für die Eröffnung hinblättern mußten, und wie bei der Eröffnung wird das Geld auch hier direkt abgezogen. Daher werden Sie aufgefordert, Öffnungen und Schließungen jeweils zu bestätigen. Da die Abzüge der Kosten immer direkt erfolgen und nicht rückgängig gemacht werden können, sollten Sie Ihre Schritte sorgfältig überlegen. Pro Gebiet können Sie bis zu zehn Vertriebsstellen eröffnen. Wann immer Sie dies in einem neuen Gebiet tun oder eine Fabrik dort bauen, erscheinen neue Icons auf der Gebietskarte.

Der Bau einer Fabrik erfolgt in ganz ähnlicher Weise wie die Eröffnung einer Verkaufsstelle. Klicken Sie Höher an, um eine Fabrik der niedrigsten Stufe in dem Gebiet zu bauen. Wenn Sie noch einmal auf "Höher" klicken, wird der Level der Fabrik um eins erhöht. Fabriken mit höheren Levels sind zwar effizienter, doch die Expansion wird zunehmend teurer, je fortschrittlicher die Fabrik ist. Das Anklicken von Senken läßt Ihre Fabrik schrumpfen; der Vorgang kostet Sie ein Drittel der Expansionsausgaben. Wie bei den Verkaufsbüros werden die Kosten von Erweiterungen oder Schrumpfungen Ihrer Fabriken jeweils sofort von den Geldern Ihres Unternehmens abgezogen.

eisfestlegung und Belieferung weltweit

Sobald Sie über mehr als ein Automodell im Angebot, mehr als eine Fabrik zur Herstellung und mehr als ein Gebiet zum Verkauf Ihrer Autos verfügen, werden Preisfestlegung und Auslieferung wesentlich komplizierter. Mehr und mehr mögliche Strategien zur Organisation Ihrer Lieferwege und Festsetzung der Preise kommen in Frage.

Um neue Lieferwege für ein Gebiet einzurichten oder die bestehenden zu ändern, gehen Sie zum Hauptbildschirm, und klicken Sie auf das Verkaufs-/Fabrikgebäude. Daraufhin erscheint die Gebietskarte. Klicken Sie auf das Gebiet, in dem Sie Ihre Lieferwege oder Preise ändern möchten. Nun erscheint das Feld für die Verkaufsbüros und Fabriken. Jedes Gebiet hat sein eigenes Feld; vergewissern Sie sich also, daß Sie sich im richtigen Gebiet befinden, bevor Sie Änderungen vornehmen. Sollten Sie im falschen Gebiet gelandet sein, können Sie durch Anklicken von Vor und Näch durch die Gebiete rollen, bis Sie das richtige gefunden haben. Durch Anklicken von Liste auf einem Gebietsfeld erhalten Sie eine Aufstellung der jeweiligen Verkaufsbüros und des Levels der Fabrik (falls vorhanden).

Im Abschnitt "Verkaufsbüros" der Tafel können Sie auf Detail und dann auf Lieferweg klicken, um eine Liste mit drei Speicherplätzen für Lieferwege des jeweiligen Verkaufsbüros zu generieren. Gibt es in dem neuen Verkaufsgebiet keine Fabrik, so müssen Sie Lieferung von Autos aus einer entfernten Fabrik organisieren. Klicken Sie einen der drei Wege an, um ihn zu markieren, und klicken Sie dann auf den Plus- oder Minusknopf, um durch die verfügbaren Gebiete zu rollen, bis Sie das gewünschte gefunden haben. Natürlich müssen Sie eine Fabrik in dem Gebiet gebaut haben, in dem Sie einen Lieferweg einrichten wollen. Um die Lieferung von Autos zu beenden, rollen Sie durch die Gebiete, bis Sie die Option "Keine" finden. Wenn Sie möchten, können Sie den automatischen Lieferweg von einer Fabrik zu einem Verkaufsbüro im gleichen Gebiet entfernen.

Wenn Sie Ihre Lieferwege eingerichtet haben, klicken Sie Preis an. Sie müssen den Anfangspreis für jedes einzelne Modell, das Sie über das betreffende Verkaufsbüro verkaufen wollen, über den Einzel-Modus festlegen, wie bereits beschrieben. Die anderen drei Knöpfe können dazu verwendet werden, durchschlagendere Preisänderungen durchzuführen.

Durch Anklicken von Modell können Sie den Preis eines bestimmten Modells in allen Gebieten erhöhen oder senken. Dabei ist es egal, welches Gebietsfeld Sie gerade benutzen. Die Änderung gilt überall, wo Sie dieses Modell anbieten. Verwenden Sie den Plus- und Minusknopf , um den neuen Preis als Prozentwert des gegenwärtigen Preises festzulegen und nicht als

Dollar-Summe. Um den Preis zu senken, klicken Sie so lange auf den Minusknopf, bis Sie negative Zahlen erhalten.Durch Anklicken von Gebiet können Sie die Preise für alle in dem jeweiligen Gebiet angebotenen Modelle ändern. Die Änderung wird wiederum als Prozentwert der vorherigen Preise angegeben, nicht in Dollar. Auf ähnliche Weise können Sie auch die Preise aller Modelle in allen Gebieten ändern. Klicken Sie dazu einfach Global an.
Wenn Sie ein bestimmtes Modell in einem Gebiet anbieten möchten, müssen Sie natürlich zuvor eine Versorgungslinie einrichten, die das Gebiet mit einer Fabrik verbindet, in der dieses Modell produziert wird. Es wäre nicht sinnvoll, Ihrem Verkaufspersonal die Anweisung zu erteilen, "Megabux Electras" zu verkaufen, wenn keine Ihrer Lieferfabriken Electras herstellt. Sobald Sie Ihr neues Verkaufsgebiet mit Autos beliefert und eine Preisstrategie entwickelt haben, sollten Sie in der Marketing-Abteilung vorbeischauen und Geld in eine Werbekampagne für dieses Gebiet investieren, damit sich Ihre Autos auch verkaufen.

Benutzung der Bank

Die Bank kann Ihnen sehr gelegen kommen, wenn Ihnen das Bargeld auszugehen droht, Sie eine kostspielige Expansion finanzieren oder einen Teil Ihres Geldes für eine Weile auf die hohe Kante legen wollen, um Zinsen anzusammeln. Um zur Bank zu gelangen, gehen Sie zum Hauptbildschirm, und klicken Sie auf "Verwaltung". Wenn das Verwaltungsbüro erscheint, klicken Sie das Telefon an. Daraufhin erscheint das Bankfeld.
Der obere Abschnitt zeigt den aktuellen Stand Ihres Girokontos, Ihres Sparkontos und die Höhe der Zinsen, die Ihre Ersparnisse jährlich einbringen. (Auf Ihrem Girokonto bekommen Sie keine Zinsen.) Um Geld von Ihrem Girokonto zu Ihrem Sparkonto zu transferieren, klicken Sie Überweisen an. Es erscheint ein Tastatureingabe-Kästchen, in das Sie die Summe eingeben können, die Sie transferieren möchten. In ähnlicher Form können Sie auch Geld aus Ihren Ersparnissen zu Ihrem Girokonto transferieren. Klicken Sie dazu auf Spar, und geben Sie die Summe ein.
Im unteren Abschnitt des Felds sehen Sie Ihre laufenden Kredite und die jährlichen Zinsen, die die Bank Ihnen für das geliehene Geld in Rechnung stellt. Um einen Kredit aufzunehmen, klicken Sie Kredit an, und geben Sie die benötigte Summe in das Tastatur-Eingabekästchen ein. Wenn die Bank den Kredit bewilligt, fließt das Geld auf Ihr Girokonto. Wird der Kreditantrag abgelehnt, wird der Inhalt des Kästchen beim Drücken von <Enter> gelöscht, und Sie müssen es nochmal versuchen. Klicken Sie Laufzeit an, um die Frist anzugeben, über die der Kredit laufen soll. Damit legen Sie fest, wieviel Sie monatlich zurückzahlen müssen.
Die Mindestrückzahlung für Ihren Kredit wird am Ende jedes Monats automatisch von Ihrem Girokonto abgezogen. Wenn Sie in einem Monat mehr als den Mindestsatz zahlen möchten, klicken Sie Zahlung an, und geben Sie die gewünschte Summe ein. Diese wird dann von Ihrem Girokonto abgezogen, und die Restsumme Ihres Kredits verringert sich entsprechend.

EINSCHÄTZUNG IHRER FORTSCHRITTE

Bisher haben Sie also Personal eingestellt und Ihren Fabriken und Ihrer Forschungsabteilung zugeteilt, für Ihr Produkt geworben, den Preis festgesetzt und die Autos an die Verkaufsstellen geliefert. Vielleicht haben Sie sogar schon expandiert. Ihre Autos verkaufen sich gut, doch nun müssen Sie für die Zukunft planen. Oder möglicherweise verkaufen sich Ihre Produkte auch nicht, und Sie müssen herausfinden, wo das Problem liegt. Ihre vertrauenswürdigen Forscher und Buchhalter stehen Ihnen bei Ihren betriebswirtschaftlichen Entscheidungen zur Seite und liefern Ihnen eine Vielfalt von Berichten und Diagrammen, aus denen hervorgeht, wie gut - oder schlecht - es Ihrer Firma geht. (Hinweis: Einige Berichte und Diagramme sind RÜSSELSHEIM möglicherweise noch hinzugefügt worden, nachdem dieses Handbuch in Druck ging. Bitte beachten Sie die Einzelheiten dazu im Büchlein Technische Beilage)

Feedback: Einschätzung Ihrer Fortschritte anhand von Berichten

Aus den Berichten entnehmen Sie, wie es Ihrem Unternehmen kurzfristig ergeht. Jeder Bericht gibt Ihnen die Zahlen des vergangenen Monats und nur diese. Um Berichte anzufordern, gehen Sie zum Verwaltungsbildschirm, und klicken Sie den Papierstapel in der Mitte Ihres Schreibtischs an. (Wenn Sie dies im ersten Monat versuchen, werden keine Berichte verfügbar sein, da Sie noch nicht mit der Produktion begonnen haben.) Ein Menü der verfügbaren Berichte und Grafiken erscheint, in dem die Berichte die ersten zwei Spalten einnehmen und die Grafiken die dritte. Klicken Sie einen der Report-Knöpfe an,

um den jeweiligen Bericht abzurufen. Berichte sind kostenlos, mit Ausnahme des Nachfrage-Berichts, der von einem externen Forschungsbüro erstellt und bei Anforderung bezahlt werden muß. Klicken Sie den Papierstapel unter dem roten Pfeil am rechten Ende der Info-Leiste an, um einen Bericht oder eine Grafik zu schließen.
Viele der Berichte und Grafiken bieten Umschaltmöglichkeiten, die Sie anklicken können, um weitere Informationen sehen zu können oder die Ansichtsform zu ändern. In rot erscheinender Text ist umschaltbar und kann angeklickt werden, um das Display zu ändern. Wenn Sie einen Bericht durchgelesen haben, klicken Sie auf erledigt , um zurück zur Verwaltung zu gelangen.

• **Gewinn/Verlust** Der Gewinn- und Verlustreport stellt den grundlegenden Indikator für die Gesundheit Ihres Unternehmens dar. Neben der Möglichkeit, die Zahlen über das Report-Menü abzurufen, haben Sie außerdem Gelegenheit, sie sich zu Beginn eines neuen Monats anzusehen, da sie dann automatisch präsentiert werden. Die erste Spalte gibt die Ausgaben der Firma Punkt für Punkt an, während die zweite Ihr Einkommen nach Gebieten anzeigt. Klicken Sie Einkommen an, um zwischen den Gewinnen nach Modellen und nach Gebieten hin und her zu schalten.

• **Gebiete** Dieser Bericht gibt Ihnen detaillierte Informationen darüber, wie die Lage in jedem einzelnen Gebiet aussieht (nur in den Gebieten, in denen Sie Verkaufsbüros oder Fabriken haben). Dieser Bildschirm umfaßt fünf Spalten mit Informationen, von denen jede eine Umschaltmöglichkeit zu anderen Informationen bietet. Zum Umschalten klicken Sie auf die Spaltenüberschrift.

Umschaltmöglichkeiten:

Erste Spalte: Modellname/Modelltyp
Zweite Spalte: Zahl der Montagebänder zur Herstellung eines jeden Autos/Preis des Autos im jeweiligen Gebiet
Dritte Spalte: Zahl der Autos, die im Vormonat in dem Gebiet produziert wurden/Lohnkosten für die Herstellung jedes Autos
Vierte Spalte: Zahl der Autos, die im Vormonat in dem Gebiet verkauft wurden/Materialkosten für die Herstellung jedes Autos
Fünfte Spalte: Zahl der Autos, die in dem Gebiet auf Lager sind/Gewinn pro Modell, der beim gegenwärtigen Preis erzielt wird

• **Modell** Diesem Bericht können Sie entnehmen, wie gut sich Ihre Modelle in den verschiedenen Gebieten verkaufen. Klicken Sie den Modellnamen an, um die laufenden Modelle durchzugehen. Das Blatt zeigt vier Spalten mit Informationen, die ebenfalls umgeschaltet werden können. Klicken Sie zum Umschalten auf die Spaltenüberschrift. (Die Spalte "Gebiet" läßt sich nicht umschalten.)

Umschaltmöglichkeiten:

Zweite Spalte: Zahl der Montagebänder zur Herstellung eines jeden Autos/Preis des Autos in dem Gebiet
Dritte Spalte: Zahl der Autos, die im Vormonat in dem Gebiet produziert wurden/Lohnkosten für die Herstellung jedes Autos
Vierte Spalte: Zahl der Autos, die im Vormonat in dem Gebiet verkauft wurden/Materialkosten für die Herstellung jedes Autos
Fünfte Spalte: Zahl der Autos, die in dem Gebiet auf Lager sind/Gewinn pro Modell, der beim gegenwärtigen Preis erzielt wird

• **Vergleich** Dieser Bericht ist Ihre Hauptinformationsquelle, was die Situation Ihrer Konkurrenz angeht. Er zeigt Ihnen die Ausgaben, das Einkommen und die Gewinn- und Verlustmargen Ihrer drei Konkurrenten. (Auf diesem Bildschirm gibt es keine Umschaltmöglichkeit.)

• **Marketing G** Dieser Bericht führt Ihre Marketing-Ausgaben nach Gebieten auf. Klicken Sie den Gebietsnamen an, um die Gebiete durchgehen zu können. Klicken Sie auf das Wort "Gebiet", um zwischen den Summen für die einzelnen Gebiete und den Gesamtsummen für alle Gebiete hin und her zu schalten.

• **Marketing M** Dieser Bericht ist Marketing G sehr ähnlich, doch werden Ihre Marketing-Ausgaben hier nach Medientyp aufgelistet. Klicken Sie den Medientyp an, um die verfügbaren Medien durchzugehen. Klicken Sie "Media" an, um zwischen den Summen für die einzelnen Medientypen und den Gesamtsummen für alle Medien hin und her zu schalten.

• **Nachfrage** Dieser Bericht ist der einzige, für den Sie zahlen müssen. Um einen Nachfragereport zu erhalten, wählen Sie durch Anklicken ein Automodell aus und klicken dann auf Nimm. Sie können pro Monat nur für ein Modell einen Nachfragereport anfordern. Wählen Sie durch Anklicken die Gebiete aus, für die Sie einen Bericht wünschen. Sie können so viele Gebiete auswählen, wie Sie möchten, allerdings kosten die Berichte $100 pro Gebiet.
Klicken Sie Nimm an, um einen Bericht in Auftrag zu geben. Sie werden gebeten, den Auftrag zu bestätigen. Wenn Sie dies tun, werden die Kosten direkt von den Geldmitteln Ihrer Firma abgezogen und der Nachfragereport erscheint auf dem

Bildschirm. Er zeigt Ihnen, wieviele Autos im vergangenen Monat in dem jeweiligen Gebiet hätten verkauft werden können. Die Nachfrage in einem Gebiet kann von Monat zu Monat schwanken, je nach den Aktionen Ihrer Konkurrenz, nach Ihrer Werbung und anderen Faktoren. Wurde ein Nachfragereport angefordert, so kann er erst im nächsten Monat geändert werden - Sie können den Modelltyp nicht ändern oder der Gebietsliste Gebiete hinzufügen oder sie von der Liste löschen. Beim zweiten Mal und im folgenden wird Ihnen beim Anfordern eines Nachfragereports zunächst die Option gegeben, einen neuen Report (Neu) anzufordern oder den zuletzt erworbenen nochmals anzuschauen (Alt). Dabei steht nur der letzte Bericht zur Verfügung.

• **Vertrieb** In diesem Bericht werden die Lieferwege für jedes Verkaufsbüro angezeigt. Klicken Sie den Gebietsnamen an, um die Gebiete durchzugehen. Wenn Sie eine Spaltenüberschrift anklicken, können Sie das Display ändern und sich die Transportkosten präsentieren lassen, die mit der Aufrechterhaltung der einzelnen Lieferwege verbunden sind.

Analyse: Aufzeigen von Trends im Zeitverlauf anhand von Grafiken

Anhand von Grafiken können Sie die Fortschritte Ihres Unternehmens über eine größere Zeitspanne hinweg beurteilen. Die in den Grafiken enthaltene Information ist knapper und daher weniger detailliert als die in den Berichten. Sie können von der gleichen Stelle auf Grafiken zugreifen wie auf Berichte. Klicken Sie einen der Knöpfe in der dritten Spalte des "Berichte/Grafiken"-Menüs an, um eine Grafik aufzurufen. Klicken Sie das Papierstapel-Icon auf der rechten Seite der

Info-Leiste an, um zum Berichte/Grafiken-Menü zurückzugelangen, und danach Fertig, um zurück zur Verwaltung zu gehen.

Gewinn

Die vertikale Achse dieses Graphs gibt Ihre Gewinne für jeden einzelnen Monat im Vergleich zu Ihren Konkurrenten an. Durch Anklicken des Größenindikators für die vertikale Achse können Sie die Größenordnung einer Reihe von Werten von zweistelligen Dollarsummen bis auf Summen von hunderten Millionen Dollar einstellen. Allerdings sind nur die Größenordnungen verfügbar, die den angezeigten Gewinnen entsprechen. Wenn also die höchste Gewinnsumme, die in einem bestimmten Monat von einer der verschiedenen Firmen erwirtschaftet wurde, nur $2000 beträgt, können Sie keine höhere Größenordnung wählen als Tausender.

Die horizontale Achse zeigt die Gewinne von jeweils sieben Monaten an. Die Aufzeichnungen für ein ganzes Jahr sind abgelegt. Um auf Monate zugreifen zu können, die gerade nicht auf dem Bildschirm sichtbar sind, klicken Sie auf den ersten oder letzten angezeigten Monat.

Produktion

Auf der vertikalen Achse dieses Graphs sehen Sie, wie viele Autos Sie und Ihre Konkurrenten pro Monat gebaut haben. Die Skala der Achse kann von Zehnerwerten bis auf Werte von hundert Millionen von monatlich produzierten Autos eingestellt werden. Allerdings sind nur die Größenordnungen verfügbar, die den tatsächlichen Produktionslevels entsprechen. Solange also keine Firma mehr als sechzig Wagen im Monat herstellt, zeigt die Skala nur Zehnerwerte an.

Wie bei den Gewinnen können Sie auf der horizontalen Achse die Produktionslevels von sieben Monaten ablesen. Sie können sich bis zu ein Jahr anzeigen lassen und durch den Ausdruck scrollen, indem Sie den ersten oder letzten Monat anklicken.

Level der Subsysteme

An diesem Graph sehen Sie, wie weit die Subsysteme Ihrer Autos im Vergleich zu denen Ihrer Konkurrenten fortgeschritten sind. Die vertikale Achse zeigt Ihnen, wieviel Prozent des im gesamten Spiel möglichen Levels Sie mit jedem der sieben Systeme erzielt haben. Die Geschwindigkeit, mit der Sie durch Forschung neue Technologien entwickeln können, ist begrenzt; erwarten Sie also nicht, im Handumdrehen 100% zu erreichen, selbst wenn Sie die höchstmögliche Summe in Ihre Forschungsabteilung investiert haben.

Auf der horizontalen Leiste sind die sieben Systeme zu sehen, die folgendermaßen abgekürzt werden: MOT=Motoren, BRE=Bremsen, FED=Federung, KUE=Kühlung, KAR=Karosserien, SIC=Sicherheit und LUX=Luxusausstattung.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

SERVICE-ABTEILUNGEN	RUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
Kundendienst- Tel	(D) (06103) 99 40 40	9-19 Uhr - Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(D) (06103) 99 40 35	Rund um die Uhr
Mailbox Produkt-, Marketing-, Technische Informationen	(D) (06103) 99 40 41	Rund um die Uhr
Hintline* Lösungshinweise	(D) (0190) 515 616	Rund um die Uhr

* Nur in Deutschland verfügbar, 0,23 DM für 12 Sek

Zögern Sie nicht, sich schriftlich an den Kundendienst von Sierra zu wenden:

SIERRA COKTEL DEUTSCHLAND
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

Sierra belohnt Ihre Treue!

Sie haben soeben ein „SierraOriginals“ Produkt gekauft. Wir sind sicher, daß Ihnen das Produkt gefallen wird und hoffen, daß Sie noch mehr Produkte aus dieser preisgünstigen Reihe kaufen werden. Wir danken Ihnen dafür mir der Möglichkeit, nach drei Käufen Ihre Strich-Codes in ein Geschenk von uns umzuwandeln.

SierraOriginals Treuekarte

Vom 15. Februar bis zum 15. April 1996: 3 gekaufte Titel =
1 gratis SIERRA-Mousepad + 1 kostenloses Abonnement der Multimedia News.

Wenn Sie 3 Titel aus der Reihe SierraOriginals kaufen,
darunter mindestens eine Neuheit
(Rüsselsheim, The even more Incredible Machine oder Gabriel Knight 1).

❒ **Ja**, ich will mein kostenloses Sierra-Mousepad bekommen.

❒ **Ja**, Ich will ein kostenloses Jahres-Abonnement der Multimedia News.

Sie erhalten 4 Ausgaben der vierteljährlich erscheinenden Zeitschrift, in der Sie alles über die Sierra-Coktel Produkte erfahren.
- Sammeln Sie den Strich-Code, den Sie auf jedem „SierraOriginals“ Produkt finden.
- Wenn Sie 3 Strich-Codes haben, können Sie diese auf die Karte (siehe unten) kleben.

STRICH-CODE N°1	STRICH-CODE N°2	STRICH-CODE N°3

Das Angebot gilt nur für Karten, die vor dem 15. April 1996 eingeschickt wurden.

Wie bekommen Sie Ihr Geschenk?

1 - Füllen Sie Ihre Karte in Druckbuchstaben aus:

Name: ..... Vorname: .....

Geburtsdatum: .....

Straße: .....

PLZ: ..... Ort: ..... Land: .....

Für welche Genres interessieren Sie sich am meisten?

❒ Adventure ❒ Strategie ❒ Action ❒ Simulation ❒ Sport ❒ Edutainment

Wieviele Produkte der SierraOriginals-Reihe kaufen Sie?

❒ 1 pro Jahr ❒ 2-3 pro Jahr ❒ 4-6 pro Jahr ❒ 7-12 pro Jahr

Bitte beachten Sie, daß Sie die Registrierkarte einsenden müssen, um von unserem Kundenservice Gebrauch zu machen.

2 - Sammeln Sie den Strich-Code, den Sie auf jedem „SierraOriginals" Produkt finden.

3 - Senden Sie Ihre Karte vor dem 15. April 1996 an :

Sierra Coktel Deutschland
SO-Treuekarte
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

Bitte senden Sie diese Registrierkarte SierraOriginals an uns zurück (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

3 Gründe, warum Sie die Registrierkarte zurücksenden sollten:

- 90 Tage Garantie auf Ihre Datenträger (Mängel an Material und Beschaffenheit).
- Unsere Hotline steht Ihnen unter der Nummer 06103/994040 für alle Fragen von Montag bis Freitag von 9-19 Uhr zur Verfügung.
- Sie werden regelmäßig über alle Updates, Neuerscheinungen, Angebote u.ä. informiert.

NAME _____ MITGLIEDSNUMMER* _____

VORNAME _____ GEBURTSDATUM _____

ADRESSE _____

PLZ _____ WOHNORT _____

LAND _____ TEL _____

COMPUTER PC

386 ❑ 486 ❑ PENTIUM ❑

BETRIEBSSYSTEM

MS/DOS ❑ WINDOWS ❑ WINDOWS 95 ❑

PERIPHERIE

DRUCKER ❑ SOUNDKARTE ❑ MODEM ❑

NAME DES GEKAUFTEN PRODUKTES : _____

KAUFDATUM : _____

• Name und Ort des Geschäftes, wo Sie das Produkt gekauft haben _____

_____

• Wieviele Produkte der SierraOriginal-Reihe kaufen Sie?

<1 CD pro Monat ❑ 1 CD pro Monat ❑ > 1 CD pro Monat ❑

• Warum haben Sie ein SierraOriginals gekauft?

Preis ❑ Ich besitze schon Titel dieser Serie ❑ Sierra's Qualität ❑ Andere: .....

• Für welche Genres interessieren Sie sich am meisten?

Adventure ❑ Strategie ❑ Action ❑ Simulation ❑ Sport ❑ Edutainment ❑

• Welche Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

COMPUTERZEITSCHRIFTEN

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

ANDERE ZEITSCHRIFTEN

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

*Wenn Sie bereits eine Mitgliedsnummer haben, bitte hier eintragen

Wie Sie uns Ihre Registrierkarte zurücksenden

1. Füllen Sie die Registrierkarte aus. Sie finden Sie auf der letzten Seite des Handbuches.

2. Schneiden Sie die Karte entlang der perforierten Linie aus.

3. Senden Sie die Registrierkarte in einem frankierten Briefumschlag an die folgende Adresse:

Sierra Coktel Deutschland
Kennwort: SO-RK
Robert-Bosch-Str. 32
D - 63303 Dreieich

SierraOriginals

SIERRA hat für Sie die "Sierra Originals" geschaffen:
Eine "Taschenbuchausgabe" seiner größten Erfolge
zum Superpreis! Zum Kennenlernen,
Üben, sich und anderen eine
Freude zu machen!

S518052CZ06ZZ

© 1993 Impressions Software, Inc, ® und /other™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc, Bellevue, WA 98007. Alle Rechte vorbehalten.
Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.